# LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

## INSTRUCTIONS

A bord de votre sous-marin de profondeur, l'Alvin, vous explorez les fonds océaniques au large des Açores à la recherche de la Cité Perdue.

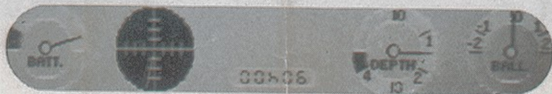
Sur la carte, déplacez le navire porteur pour choisir votre point de plongée (à l'aide des flèches).

Pour plonger : appuyer sur “1” (ou “f1”)

En plongée :

| | |
|---|---|
| Pour remplir les ballasts et descendre | : appuyez sur “1” (ou “f1) |
| Pour vider les ballasts et remonter | : appuyez sur “2” (ou “f2”) |
| Pour mettre fin au jeu | : appuyez sur “ESC” |
| Pour vous déplacer | : flèches de direction |
| Pour émerger | : appuyez sur “2” (ou “f2) |

Le tableau de bord montre l'état des batteries (1); elles sont rechargées avant chaque plongée. Un sonar (2) vous informe d'une présence insolite ou de l'approche du fond. Vous disposez également d'une horloge (3), d'un indicateur de profondeur gradué en milliers de mètres (4) et d'un indicateur de remplissage des ballasts (5) (+ les ballasts se remplissent, — ils se vident).




Lorsque vous manœuvrez dans les salles sous-marines, vous pourrez emprunter des passages vers vous, visibles aux discontinuités du décor de premier plan.

Pour vous aider dans vos recherches, quelques indications :

— Suivez le cachalot dans les eaux très profondes, il vous indiquera la voie.
— Le cristal souterrain activera l'ancien réseau que vous devrez emprunter.
— Si vous parvenez à accorder les trois pierres, la Cité vous sera révélée.